



**You have downloaded a document from  
RE-BUŚ  
repository of the University of Silesia in Katowice**

**Title:** Ludzkie i nie-ludzkie w cyklu "Świat Dysku" Terry'ego Pratchetta

**Author:** Maria Janoszka

**Citation style:** Janoszka Maria. (2014). Ludzkie i nie-ludzkie w cyklu "Świat Dysku" Terry'ego Pratchetta. W: E. Bartos, D. K. Chwolik, P. Majerski, K. Niesporek (red.), "Literatura popularna. T. 2, Fantastyczne kreacje światów" (S. 405-422). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI  
W KATOWICACH



Biblioteka  
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego

MARIA JANOSZKA  
Uniwersytet Śląski w Katowicach

## Ludzkie i nie-ludzkie w cyklu *Świat Dysku* Terry'ego Pratchetta

Terry Pratchett należy do zdecydowanie najbardziej rozpoznawalnych obecnie twórców fantastyki literackiej – mimo przeszło czterdziestu lat obecności na rynku wydawniczym i około pięćdziesięciu wydanych powieści popularność tego autora wcale nie maleje. Pisarz reprezentuje gatunek *comic fantasy*, którego cechą charakterystyczną, jak sama nazwa wskazuje, stanowi obecność komizmu jako głównej kategorii estetycznej konstytuującej świat przedstawiony. Marek Pustowaruk zwraca uwagę, iż to właśnie komizm jest celem samym w sobie w tego typu literaturze, choć, oczywiście, może służyć również satyrze czy parodii; ta ostatnia jednak, stwierdza badacz, rzadko pełni funkcje krytyczne – przyświecają jej przeważnie cele ludyczne<sup>1</sup>. W cyklu Pratchetta jedynie kilka pierwszych powieści zdaje się przenikniętych komizmem o funkcji czysto ludycznej, bez intencji satyrycznej, sam pisarz podkreśla zaś, że mniej więcej od tomu siódmego czy ósmego (*Trzy wiedźmy*, *Piramidy*) coraz więcej uwagi poświęca istotnym problemom współczesności i kwestiom etycznym, stawiając głównych bohaterów, nieodmiennie wyposażonych jednak w wiele cech komicznych, w obliczu niełatwych decyzji. Wiąże się to przeświadczeniem twórcy, iż dojrzała książka powinna przynosić czytelnikowi rodzaj oczyszczenia równego *katharsis*, sięgającego o wiele głębiej niż oczyszczenie osiągnięte poprzez śmiech<sup>2</sup>.

Rzeczywistość, w której rozgrywa się akcja powieści Pratchetta z omawianego cyklu, skonstruowana jest jako realizacja hipotetycznego modelu płaskiej Ziemi (jak wiadomo, pogląd ten dominował

---

<sup>1</sup> M. PUSTOWARUK: *Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasty jako konwencji literackiej*. Wrocław 2009, s. 200.

<sup>2</sup> D. MURPHY: *Terry Pratchett Interview*. „Reading Time” 2007, vol. 51, no. 2, s. 15.

w myśli europejskiej aż do wypraw morskich Kolumba i Magellana), wykorzystująca wątki zaczerpnięte z hinduistycznych wierzeń mitologicznych<sup>3</sup>. Dysk to płaska planeta spoczywająca na grzbietach czterech słoni, które stoją z kolei na skorupie ogromnego kosmicznego żółwia płynącego leniwie przez wszechświat. Ontologia Dysku ufundowana jest na magii i współczesnych teoriach fizycznych (takich jak teoria chaosu, światów równoległych czy fraktali), przedstawionych w lekkim, zabawowym opracowaniu. Płaska planeta pokryta jest siecią rozmaitych organizmów miejskich i państwowych, z których każdy posiada rozbudowaną historię i zespół wierzeń; zamieszkują je najrozmaitsze nacje: od ludzi i wampirów po strachy i wróżki zębuszki.

Ta różnorodność wydaje się jednym z kluczy do *Świata Dysku* i koncepcji społeczeństwa otwartego, jaka wyłania się z powieści Pratchetta, w której rasy nie funkcjonują w izolacji, lecz wszystkie wchodzi z sobą nawzajem w szereg interakcji, co rodzi konflikty w znacznym stopniu przypominające te dręczące Ziemię XX i XXI wieku. Popularny pogląd głosi, że cykl ten czytać należy jako alegorię współczesności, jest to jednak tylko jeden z wymiarów pisarstwa Pratchetta, którego interesuje zarówno refleksja humanistyczna i dyskusja nad dzisiejszą rzeczywistością społeczno-polityczną, jak i mechanizmy kształtowania fantastycznych narracji i typowe dla nich konwencje<sup>4</sup>. Obrazuje to jego metoda pisarska, w której łatwo wyodrębnić charakterystyczne dla postmodernizmu chwytły: świadomie eksponowaną intertekstualność, cytatowość, ironiczną grę konwencjami i motywami literackimi czy żywioł parodii.

Soczewką skupiającą problemy relacji tego, co ludzkie, z tym, co nie-ludzkie, jest najstarsze i najważniejsze miasto Dysku, Ankh-Mor-

<sup>3</sup> M. PUSTOWARUK: *Od Tolkiena do Pratchetta...*, s. 204.

<sup>4</sup> Na poziomie metanarracyjnym pisarz podejmuje refleksję nie tylko nad sposobami prowadzenia narracji powieściowych w literaturze *fantasy*, lecz także nad rolą spełnianą przez opowieści w kulturze i życiu jednostki jako zespoły utrwalonych przekonań na temat świata. Również charakterystyczny styl pisarza, oparty na zaskakujących konstrukcjach metaforycznych czy porównawczych, wydaje się polem analizy wpływu zastanych konstrukcji słownych na sposób myślenia. Ibidem, s. 208. Tę właściwość twórczości autora *Zbrojnych* wskazuje również A.S. Byatt, komentując serię *Nauka Świata Dysku*, napisaną przez Pratchetta wspólnie z matematykiem Ianem Stewartem i biologiem Jackiem Cohenem: „Ludzie są definiowani jako *pan narrans*, małpa opowiadająca [*storytelling*], która egzystuje w wymiarze zwanym »narrativum«. Szukamy przyczyn, ponieważ myślimy za pomocą linearnych sekwencji słów. Poszukujemy zaczątków, bo porządkujemy nasz świat w narracyjne szeregi, zaopatrzone w początek, środek i koniec. Stewart, Cohen i Pratchett starają się nas zaskoczyć i sprawić, byśmy myśleli inaczej”. A.S. BYATT: *The Best of All Possible Worlds. Terry Pratchett, Science and Storytelling*. „New Statesman” 2013, no. 12 (25th April), s. 122, tłum. – M.J.

pork, multikulturowe *polis* zarządzane przez makiawelicznego lorda Vetinarięgo. To miasto białych ludzi odgrywa rolę ośrodka *Świata Dysku*, terytorium, ku któremu grawitują wszystkie istoty zamieszkujące Pratchettowskie uniwersum, szukając lepszego życia, zarobków czy miejsca, gdzie można wtopić się w tłum i nie wyróżniać swą innością. To miasto brudu i zaduchu, płatanina ciemnych zaułków zamieszkiwanych przez największą w świecie zbiorowość przestępców i naciągaczy. Wielokrotnie powtarzane w kolejnych tomach opisy metropolii koncentrują się przede wszystkim na owych sensualnych jakościach:

Poeci już dawno zrezygnowali z opisywania tego miasta. Teraz ci bardziej przebiegli starają się je usprawiedliwiać. Mówią, że owszem, może i jest śmierdzące, może jest zatłoczone, może faktycznie wygląda tak, jak wyglądałoby Piekło, gdyby wygasić tam wszystkie ognie i przez rok trzymać stado krów z rozstrojem żołądka, ale trzeba uczciwie przyznać, że pełne jest wszechobecnego, wibrującego, dynamicznego życia. To prawda, chociaż mówią o tym poeci. Inni, którzy nie są poetami, odpowiadają: co z tego? Materace też bywają pełne życia, a nikt nie tworzy o nich sonetów. Obywatele nienawidzą mieszkania tutaj. Kiedy muszą wyjechać w interesach, szukać przygód, czy – najczęściej – odczekać, aż upłynie termin jakichś prawnych ograniczeń, wręcz marzą o powrocie, żeby nienawidzić mieszkania tutaj jeszcze trochę. Z tyłu powozów przyczepiają naklejki z napisami: „Ankh-Morpork – rzygaj albo rzuć”<sup>5</sup>.

Poza obrazami niewyraźnego wręcz nieporządku i wszelkich możliwych zanieczyszczeń opisy „grodu tysiąca niespodzianek” ukazują więc także fascynację gigantycznym organizmem miejskim i chaosem, jaki tworzą miriady mieszkańców<sup>6</sup>. Zwraca tu uwagę bujność form życia, jakie rozrasta się w sposób nieopanowany w Ankh-Morpork, multiplikowana dodatkowo wielością jego kształtów – od ludzi po inteligentne szczury. Owa żywiołowość istnienia przybiera również

<sup>5</sup> T. PRATCHETT: *Ruchome obrazy*. Przeł. P.W. CHOLEWA. Warszawa 2000, s. 12.

<sup>6</sup> Co ciekawe, żadne z innych miast Dysku, któremu Pratchett poświęca więcej uwagi, nie jest zamieszkiwane przez tak zróżnicowaną i kolorową zbiorowość, jak właśnie Ankh-Morpork. Żadne z nich nie wydaje się również tak tętniące życiem, co wyraźnie oddają definicje w kompendium wiedzy o Dysku. Quirm „to nudne miejsce”, „młodsza generacja mieszkańców miasta [Sto Lat – M.J.] uważa je za straszliwie nudne”, Genoa zaś jest „bogata, leniwa i niezagrożona”; jedynie Al Khali to miejsce „dość podobne do Ankh-Morpork, tyle że z piaskiem zamiast błota”. S. BRIGGS: *Żółw przypomniany*. Przeł. P.W. CHOLEWA. Warszawa 2013, s. 20, 145, 355, 410.

swoiste formy w obrazach wyjątkowej aktywności nieumarłych – zombie, wampirów czy wilkołaków; postacie te także domagają się swego miejsca w społeczeństwie i pełni przysługujących innym praw, manifestacyjnie podkreślając swą własną – odmienną – żywotność<sup>7</sup>.

Jednak to ludzie tworzą tu paradygmat, wobec którego określają się inne rasy. Wyraźnie widoczne jest to już w samym wyborze głównych bohaterów kolejnych powieści – nie są nimi w zasadzie nigdy istoty spoza ludzkości<sup>8</sup>. Krasnoludy, trolle czy inne byty nie-ludzkie to zawsze bohaterowie drugiego planu. Ludzie zostają natomiast wyposażeni we wszelkie możliwe wady, wśród których dominuje bezgraniczna głupota i bezmyślność, a także żądza władzy i bogactwa. To niemalże zawsze oni stoją za spiskami politycznymi czy zbrodniami popełnianymi w celu ochrony własnych interesów (*Straż! Straż!, Zbrojni, Prawda, Piekło pocztowe*). Co znaczące, dostrzec tu można pewien wzorzec – przestępcy z warstw niższych są w kryminalnych powieściach Pratchetta jedynie tłem, elementem współtworzącym kolorowy miejski folklor, podczas gdy prawdziwie demoniczne zło rodzi się niemal zawsze w obrębie najwyższych warstw społecznych – arystokracji i plutokratów. Trzeba jednak zaznaczyć, że w zakresie żądzy władzy istoty nie-ludzkie – wampiry czy wilkołaki – wykazują znaczne podobieństwo do ludzi (*Na glinianych nogach, Piąty elefant*).

Ów dominujący paradygmat człowieczeństwa odnajdziemy również w jednej z najciekawszych kreacji Pratchettowskiego uniwersum – Śmierci, siedmiostopowym szkielecie, który jest personifikacją śmierci biologicznej, stworzoną ludzką wiarą. Śmierć nie jest jednak tylko służą naturalnego porządku rzeczy, zdystansowanym w stosunku do ludzkości, lecz jednostką o wielu cechach człowieczych. Jest płci męskiej, którą manifestuje przede wszystkim w języku (w polskim przekładzie wyraźnie widać to w męskich końcówkach osobowych; w angielskim oryginale – głównie w zaimkach), odczuwa emocje (najczęściej irytację), przede wszystkim jednak silnie interesuje się światem ludzi, który jawi się Śmierci jako fascynujące pole obserwacji. Będąc rzecznikiem racjonalności i logiki, Śmierć nieustannie staje w obliczu zagadki, jaką są zwyczaje, zachowania czy wierzenia ludzi, niejedno-

<sup>7</sup> Reg Shoe, zombie, najbardziej zaangażowany aktywista ruchu nieumarłych, wypisuje na murach hasła typu: „Zgon to dopiero początek!!!”, „Duchy tego świata Powstańcie”, „Milcząca Większość żąda Martwych Praw”. T. PRATCHETT: *Kosiarz*. Przeł. P.W. CHOLEWA. Warszawa 2002, s. 91.

<sup>8</sup> W cyklu *Świat Dysku* jedynie w *Zadziwiającym Maurycym i jego edukowanych gryzoniach* bohaterami pierwszoplanowymi są mówiące zwierzęta – kot i szczury. W pozostałych powieściach niezmiennie w roli protagonistów spotykamy istoty ludzkie.

krotnie całkowicie niedorzeczne z punktu widzenia zdrowego rozsądku – jest więc także niejako tropicielem i komentatorem absurdów. Fascynacja mieszkańcami Dysku prowadzi jednak do swego rodzaju mimikry: Śmierć tworzy sobie dom z ogrodem, lubi koty, konia nazywa Pimpusiem, w Ankh-Morpork zawsze kupuje curry w ulubionej jadłodajni i ma nawet swoistą rodzinę – adoptowaną córkę i wnuczkę, która odziedziczyła po dziadku sporo jego cech charakteru i umiejętności. Mimo przynależności do pewnego metaporządku Dysku, co sytuuje Śmierć raczej w pozycji strażnika tego porządku niż kontestatora, postać ta czasem ingeruje w rozwój wydarzeń na korzyść ludzi, sprzeciwiając się decyzjom własnych „przełożonych”, jeśli uważa je za niesłuszne (*Kosiarz*); prowadzi również prywatną wojnę z Audytorami (o tych istotach nieco dalej). Stworzony według ludzkich wyobrażeń, Śmierć jest krytykiem ludzkości, ale także jedynym może na Dysku jej umiarkowanym entuzjastą, zaintrygowanym upartą wolą istnienia każdej jednostki.

Trudno natomiast odnaleźć pochwałę ludzkości w tomach opisujących kontakty różnych ras i kultur. Spotkanie z obcością, jaką jest przedstawiciel innej rasy, określa granice człowieczeństwa rozumiane go jako zespół nie tylko cech biologicznych, lecz przede wszystkim postaw. Zresztą granice nie przebiegają tu jedynie między ludzkim i nie-ludzkim, lecz także w obrębie rasy ludzkiej, podzielonej mnóstwem konfliktów kulturowych. Spotkanie z obcością zawsze rodzi tu spięcie, mające swoje źródło zarówno w pełnym wyższości przekonaniu o prymacie danego rodu, państwa, cywilizacji nad innymi, jak i w strachu przed nieznanym, poczuciu zagrożenia innością. Zestawienie tak znacznej liczby ras nie tylko służy wyeksponowaniu problemów rodzących się na styku różnych kultur i nacji, lecz także umożliwia ukazanie nie-ludzkości ludzi. To ludziom przypada tu tytuł najbardziej okrutnej rasy na Dysku. Okrucieństwo to ma zresztą wielokrotnie bezmyślny charakter, w większości wypadków wynika jednak z chciwości maskowanej hasłami o przewadze umysłowej i cywilizacyjnej. Ta diagnoza nie-człowieczego człowieczeństwa przejawia się szczególnie wyraziście w cyklu związanym z postacią Samuela Vimesa, komendanta Straży Miejskiej Ankh-Morpork. Vimes, chcąc nie chcąc, staje się głównym mediatorem Dysku: pomaga wyemancypować się uprzedmiotowionym gołomom (*Na glinianych nogach*), zaprowadza kruchy pokój między odwiecznie skłóconymi krasnoludami i trollami (*Łups!*) czy doprowadza do odzyskania godności przez zepchnięte na margines społeczny gobliny (*Niuch*). Gdzie pojawia się Vimes, tam nieodmiennie odkryta zostaje zbrodnia, która najczęściej ma związek z opresją jakiejś grupy społecznej lub całej rasy, a tłem owej zbrodni bywa niejednokrotnie



spisek polityczny, zawiązywany prawie zawsze przez przedstawicieli najwyższych warstw społecznych.

Warto przyrzeć się szczególnie powieści *Na glinianych nogach*, w której trop zbrodni wiedzie do golemów wykorzystywanych w Ankh-Morpork jako tania siła robocza. Golemy mają tam status rzeczy czy maszyn, nie są więc traktowane podmiotowo, mimo że potrafią formułować pisemnie swoje myśli i tworzą swoistą kulturę, opartą na etosie pracy i potrzebie odpoczynku w świętym dniu. Golemy wywołują jednak także archetypiczny strach przed materią, która nie ma prawa żyć, a jest ożywiona – w tym zawiera się ich abiektalność. Strach ten jest przez pewien czas udziałem Vimesa, w którego światopoglądzie nie ma początkowo miejsca na podmiotowe traktowanie golemów (mówi o kontaktach między nimi, że: „To jakby banda łopat spotykała się na pogawędkę”). Poznając jednak stopień ich wykluczenia oraz pragnienie wolności, jakiego żadna „łopata” nie powinna żywić, komendant zmienia swoje nastawienie:

Vimes spojrział w puste oczy. Czubek głowy Dorfla nadal był otwarty i światło padało przez oczodoły. Vimes widywał na ulicach wiele rzeczy strasznych, ale milczący golem był w jakiś sposób jeszcze gorszy. Aż nazbyt łatwo można było sobie wyobrazić te oczy płonące, stwora ruszającego naprzód, wymachującego pięściami jak młoty. To coś więcej niż tylko imaginacja. To coś, co zdawało się wbudowane w golem. Potencjał czekający na właściwy czas.

Dlatego wszyscy ich nienawidzimy, pomyślał. Te oczy bez wyrazu wciąż nas obserwują, wielkie twarze obracają się za nami, i czy to nie wygląda, jakby notowały nas w pamięci, ustalały listy nazwisk? Kiedy się usłyszysz, że rozbiły komuś czaszkę w Quirmie czy gdzie, człowiek z rozkoszą chciałby uwierzyć.

Głos wewnątrz umysłu – głos, który odzywał się do niego tylko w cichych godzinach nocy albo – za dawnych dni – w połowie butelki whisky, dodał: Biorąc pod uwagę, jak ich traktujemy, może jesteśmy przerażeni, bo wiemy, że na to zasłużyliśmy...<sup>10</sup>

Prowadzone przez Vimesa poszukiwania golema zabójcy ujawniają, iż został on utworzony przez inne golemy z ich własnych ciał; golemmy te pragnęły stworzyć pierwszą istotę z ich gatunku obdarzoną wol-

<sup>9</sup> T. PRATCHETT: *Na glinianych nogach*. Przeł. P.W. CHOLEWA. Warszawa 2004, s. 129.

<sup>10</sup> Ibidem, s. 124.

nością, swojego króla, weszły więc w rolę kreatywnych twórców, nie zaś bezmyślnych narzędzi pracy. Dzieło to, zgodnie z utartym przez tradycję schematem, ukazującym karę, jaką ponosi człowiek wcielający się w boską rolę kreatora, wymknęło się spod kontroli i zwróciło przeciwko swoim twórcom<sup>11</sup>. W efekcie inne golem, dręczone poczuciem winy, zaczęły popełniać samobójstwa. Okazuje się więc, iż te puste gliniane skorupy, jak nazywają je niektórzy mieszkańcy Ankh-Morpork, posiadają samoświadomość i świadomość etyczną – zdają sobie sprawę z tego, że wyrządziły światu zło, tworząc zabójcę (ciągle powtarzają się w ich ostatnich zapiskach słowa: „Gлина z mojej gliny! Wstyd. Żal”<sup>12</sup>); również samobójstwo, akt wolicjonalny, staje się wyrazistym sygnałem upodmiotowienia golemów. Ich król zostaje ostatecznie pokonany przez Dorfla, jednego ze swoich współtwórców, którego gliniane ciało w starciu zostaje jednak roztrzaskane. Poza skorupami po Dorflu pozostaje także część owej świadomej jaźni, i to ona staje się ośrodkiem wypalonego na nowo ciała, teraz już w pełni żywego, świadomego i obdarzonego mową.

Z kolei w jednej z ostatnich powieści Pratchetta, *Niuch*, Vimes trafia na trop wykorzystywania goblinów – oczywiście przez członków arystokracji – jako niewolniczej siły roboczej przy uprawie tytoniu. Goblinoi stanowią najbardziej wykluczoną z ras zamieszkujących Dysk ze względu przede wszystkim na swój trudny do zniesienia zapach i odrażające dla ludzi zwyczaje: na przykład kolekcjonowanie rozmaitych wydzielin ciała. Alienację golemów pogłębia dodatkowo ich niezrozumiały sposób mówienia, przypominający chrzęst żwiru. Vimes dostrzega, że ciągle upokorzenia dokonywały spustoszenia w samoświadomości goblinów – traktowane jak śmieci, zaczęły same myśleć o sobie jak o śmieciach i nie są w stanie nawet zbuntować się przeciwko wyzyskowi.

W *Niewidocznych akademikach* Pratchett ukazuje zaś już nie zbiorowość istot nie-ludzkich w trakcie uzyskiwania podmiotowości społecznej, lecz proces tożsamościowy pojedynczej jednostki naznaczonej piętnem potworności. Nutt jest swego rodzaju eksperymentem socjali-

<sup>11</sup> Magdalena Radkowska-Walkowicz pisze o przesłaniu opowieści o golemie: „Ludzka kreacja okazuje się niedoskonała, podobnie jak niedoskonały był golem – głupi, brzydki i pozbawiony daru mowy. W wyniku demiurgicznych prac powstaje najczęściej potwór, który niszczy wszystko, a najchętniej własnego konstruktora. Z golemowych historii pozbawionych motywu uczonego w Piśmie rabina możemy niemal zawsze odczytać tę samą prawdę: akt budowy sztucznego człowieka to akt błuźniczy, konkurencja ze Stwórcą kończy się srogą karą”. M. RADKOWSKA-WALKOWICZ: *Od Golema do Terminatora. Wizerunek sztucznego człowieka w kulturze*. Warszawa 2008, s. 40.

<sup>12</sup> T. PRATCHETT: *Na glinianych nogach...*, s. 147.



zacyjnym lady Margolotty, wampirzycy i szarej eminencji Überwaldu, krainy nieumarłych. Z pochodzenia orki, członek rasy uważanej za najniebezpieczniejszą i najdziksza na Dysku, wytrzebionej z tego powodu przez ludzi, otrzymuje dostęp do edukacji, osiągając bardzo wysoki poziom rozwoju intelektualnego. Okazuje się jednak, iż przekonanie o bestialskiej naturze orków to jedynie narracja stworzona przez ludzi, dowiadujemy się bowiem, że opowieści o dzikości tych istot pomijają dość istotny fakt: orki były najemnikami ludzi, przez nich właśnie zmuszanymi do wyjątkowego okrucieństwa.

Nutt nieustannie poszukuje odpowiedzi na pytanie, czy zyskał już wartość, jak nakazała mu to jego opiekunka. Opieka ta okazuje się jednak co najmniej dwuznaczna, gdyż lady Margolotta żywi przekonanie o wyższości ludzi czy innych ras inteligentnych nad wykluczonymi poza nawias istotami ciemności:

- Czy mam teraz wartość? – zapytał Nutt.
- Tak, Nutt, masz.
- Dziękuję – rzekł Nutt. – Ale przekonuję się, że wartość jest czymś, co trzeba gromadzić bezustannie. Prosiła pani, żebym stał się odpowiedni. Czy się stałem?
- Tak, Nutt, stałeś się.
- Czego teraz pani sobie życzy?
- Żebyś odszukał orki żyjące w Dalekim Überwaldzie i wyprowadził je z ciemności.
- A więc są jeszcze inne orki, takie jak ja?
- Może kilkadziesiąt. Ale trudno je uznać za takie jak ty. To żalosna gromada.
- Czy to one powinny żałować? – zapytał Nutt. [...]
- Chciałabym, żebyś nauczył ich cywilizowanego zachowania
- oświadczyła chłodno Lady.
- Zastanowił się przez chwilę.
- Tak, oczywiście. Sądzę, że to całkiem możliwe – stwierdził.
- A kogo pani wyśle, żeby uczył ludzi?<sup>13</sup>

W optyce lady Margolotty dopiero przyswojenie sobie ludzkiego sposobu myślenia i szerokiego zasobu wiadomości stanowić może o wartości jednostki; nieoświecone orki występują tutaj jako „żałosna gromada”, gdyż nie mają żadnej kultury – dlatego, jak się zdaje, nie mogą posiadać immanentnej wartości. Mimo troski o wykluczo-

<sup>13</sup> T. PRATCHETT: *Niewidoczni akademicy*. Przeł. P.W. CHOLEWA. Warszawa 2010, s. 394.

ną i zapomnianą nację wampirzyca wydaje się więc w istocie zwoleńniczką idei unifikacji mieszkańców Dysku według paradygmatu białego, „cywilizowanego” mieszkańca Ankh-Morpork. Tymczasem Nutt konstytuuje swą tożsamość jednostki autonomicznej nie poprzez próby dorównania wzorcowi człowieczeństwa (nie we wszystkim jest to przecież model godny naśladowania, co unaocznia ostatnia cytowana uwaga orka), lecz poprzez wyemancypowanie się z paradygmatu potworności – w ten sposób Nutt zyskuje nie tyle wartość (którą musi potwierdzać ktoś inny), ile niezależne poczucie własnej wartości.

W powieściach Pratchetta silnie eksponowany jest problem emancypacji wykluczonych i akceptowania ich jako pełnoprawnych istot. Często emancypacja ta, odkrycie własnej tożsamości, związana jest z określeniem się wobec paradygmatu człowieczeństwa. Prowadzą ku temu różne drogi, z których najczęściej uwydatnianą jest poszukiwanie podobieństwa – przykładowo, w *Na glinianych nogach* wizerunek golemów ulega silnej humanizacji, nie-ludzy okazują się natomiast ludzie nietraktujący golemów podmiotowo. W historii goblinów widać już większy nacisk na kwestię akceptacji czyjejś radykalnej odmienności, choć i tu Pratchett nie unika prób dopasowania tej rasy do rasy ludzkiej – pewną zmianę w myśleniu o goblinach ludzkich mieszkańców Ankh-Morpork wprowadza koncert mistrzowskiej gry na harfie (czynności przeciw ludzkiej), jaki daje mała goblina, wychowana częściowo według ludzkich wzorców. Pisarz zdaje się więc sugerować, że odmienność można zaakceptować tylko wtedy, gdy okazuje się, że ma ona z nami pewne cechy wspólne<sup>14</sup>.

Emancypacja może przyjąć również formę odejścia od tradycyjnego stylu życia właściwego danej rasie czy grupie społecznej. Ten rodzaj ewolucji szczególnie widoczny jest wśród krasnoludów, gdzie przejmowanie elementów cywilizacji ludzkiej ma pozytywne implikacje w postaci wyzwolenia krasnoludek z przymusu ukrywania swojej płci. Tradycyjny styl życia krasnoludów całkowicie wyklucza jakiekolwiek sygnały wyróżniające płć – nie używa się ani żeńskich końcówek osobowych, ani żadnych elementów stroju czy biżuterii – a naruszanie tego zwyczaju stanowi dla konserwatystów niemal najcięższą z możliwych win. Kreacje społeczności ortodoksyjnych kra-

<sup>14</sup> W podobnym tonie wypowiada się między innymi Andrzej Szahaj: „Sądzę, że w przypadku każdego kulturowo uwarunkowanego zwyczaju jakiejś mniejszościowej grupy kulturowej decyzja co do możliwości jego tolerowania wynika z możliwości wpisania go w kontekst z naszymi najgłębszymi i nie zawsze zwerbalizowanymi przekonaniami kulturowymi”. A. SZAHAY: *Polubić wielokulturowość* (!?). *Podsumowanie*. W: IDEM: *E pluribus unum? Dylematy wielokulturowości i politycznej poprawności*. Kraków 2004, s. 147.

snoludów wyraźnie inspirowane są tu fundamentalizmem islamskim, na co wskazuje między innymi sposób opracowania kwestii kobiecej, oraz judaizmem, mogącym stanowić kontekst wierzeń religijnych krasnoludów.

Ewolucja obyczajowa może prowadzić jednak w stronę bezrefleksyjnej mimikry, naśladowania ludzkiego stylu życia, co pod piórem Pratchetta otrzymuje rys wyraźnie komiczny. Jaskrawym przykładem są postacie wampirów, które zamieniają krew na kakao lub herbatę z ciasteczkiem i noszą różowe swetry, by wydawać się sympatycznymi, godnymi zaufania istotami, ludzkimi aż do przesady<sup>15</sup>. Groteskowość tych zabiegów podkreśla dodatkowo skłonność mniejszości Ankh-Morpork do tworzenia stowarzyszeń i komitetów, takich jak wampirza Überwaldzka Liga Wstrzemięźliwości<sup>16</sup> czy trollowa Krzemowa Liga do Walki ze Zniesławieniami, które regularnie prowadzą akcje protestacyjne i stosują lobbing w sferach rządowych, by wymusić uwzględnianie przedstawicieli mniejszości na przykład w budżetówce (multikulturowa Straż Miejska Ankh-Morpork zawdzięcza swoją różnorodność właśnie owym naciskom; ostatecznie jednak każdy z nie-ludzi staje się niezastąpionym funkcjonariuszem, traktowanym przez komendanta Vimesa – mimo jego początkowej nieufności – po partnersku i z szacunkiem).

Wydaje się, że poza karykaturalnymi ujęciami zjawisk współczesnych, jak silne zbiurokratyzowanie świata i wyjątkowa czułość na poprawność polityczną, Pratchett ukazuje tu również absurd, do którego prowadzi kariera demonicznych istot nie-ludzkich w popkulturze Zachodu, co dotyczy przede wszystkim wizerunku wampirów. Widoczna tendencja do uczłowiczania postaci wampirów, która choć

---

<sup>15</sup> Naśladowanie ludzkiego stylu życia przez wampiry to jednak zjawisko typowe dla Ankh-Morpork; w innych częściach *Dysku* implikacje zreformowanego wampiryzmu mogą być o wiele poważniejsze – lady Margolotta uznaje wyrzeczenie się krwi za konieczne na drodze do osiągnięcia dyskretnej, nierzucającej się w oczy kontroli społecznej: „Cała sztuka polegała na tym, żeby zaczynać od drobnostek. Wysysać, ale nie wbijać na pal. Małe kroki. A potem człowiek odkrywa, że tak naprawdę zależy mu na władzy, a istnieją grzeczniejsze sposoby jej zdobywania. Jeszcze później człowiek zdaje sobie sprawę, że władza to tylko świecidełko. Każdy bandzior ma władzę. Prawdziwe trofeum to kontrola. [...] A kontrola zawsze zaczyna się od siebie”. T. PRATCHETT: *Piąty elefant*. Przeł. P.W. CHOLEWA. Warszawa 2012, s. 205.

<sup>16</sup> Działalność tego stowarzyszenia tak opisuje Otto Chriek, oddany fotografii (pracujący więc ze światłem) zreformowany wampir: „Co tydzień tam chodzę, śpiewamy pieśni, pijemy herbatę z ciasteczkiem i prowadzimy zdrowe rozmowy na tematy wzmacniania woli i utrzymywania całej kwestii płynów ustrojowych pod najściślejszą kontrolą. Nie jestem już głupią pijawką!”. T. PRATCHETT: *Prawda*. Przeł. P.W. CHOLEWA. Warszawa 2012, s. 104.

by w *Nosferatu* Wernera Herzoga miała postać humanistycznej refleksji nad samotnością i przekleństwem odmienności, w kulturze popularnej przybiera często postać prób uspołeczniania tych istot, ukazywania ich jako mieszkańców świata współczesnego. Tendencja ta szczególnie widoczna jest w twórczości skierowanej do nastolatków (na przykład w *Zmierzchu* Stephanie Meyer), w której można spotkać między innymi wampiry chodzące do szkoły, co sprawia niejako, że niknie ich podstawowa cecha – groza, którą emanują, ich niesamowitość i abiektalność<sup>17</sup>. Wampiryzm w wersji pop staje się tylko atrakcyjną maską, karnawałowym przebraniem; ginie jego katartyczny charakter, związany z oczyszczeniem przez strach.

Istnieje jeszcze jeden aspekt związków między ludźmi i nie-ludźmi – znaczenie tego współegzystowania dla kształtowania się tożsamości ludzi. W *Carpe jugulum* Pratchett tworzy portret nowoczesnej rodziny wampirów, uodpornionej na czosnek i inne środki przeciwwampiryczne. By maksymalnie zekonomizować proces pozyskiwania krwi, wampiry zmuszają mieszkańców małego miasta do bezwolnego składania z niej daniny. Niknie więc tradycyjny model stosunków wampirów z ludźmi, model w miarę równych możliwości, w którym wampir zjawia się co prawda bez zapowiedzi, lecz zawsze pozostaje szansa unieszkodliwienia go na kilkadziesiąt lat. Zamiast tego pojawia się model rzeźni – zahipnotyzowanych istot czekających pokornie na swą kolej, by zostać ukąszonymi (stosowane wobec kapitalistów określenie „krwiopijca” nabiera pod piórem Pratchetta wyjątkowo plastycznych znaczeń). Tymczasem to właśnie ów tradycyjny model stosunków, przypominający nieco sportową grę, w której obowiązują znane zasady, ma pewną wartość:

– To też najomy głos – powiedział wampir. – Jesteś z Veyzenów?

– Tak, pszepana.

– Krewny Arno Veyzena?

– To pradziadek, pszepana.

– Dobry człowiek. Siedemdziesiąt pięć lat temu powalił mnie jak kłodę. Kołek prosto w serce z dwudziestu kroków. Masz się kim chwalić.

Mężczyzna w tłumie rozpromienił się, przepełniony rodową dumą.

---

<sup>17</sup> Komentując *Draculę* Brama Stokera w reżyserii Francisca Forda Coppoli, Gilles Menegallo pisze o zbanalizowaniu figury wampira, który „uczlówieczając się», ztraca swój status bytu odmiennego, enigmatycznego i przerażającego”. Cyt. za: M. JANION: *Wampir. Biografia symboliczna*. Gdańsk 2004, s. 32.

- Ten kołek wciąż wisi u nas nad kominkiem, wasza godność
- powiedział.
- Brawo. Zuch. Lubię, kiedy podtrzymuje się tradycje<sup>18</sup>.

Życie w sąsiedztwie wampira niejako definiuje tożsamość całej społeczności i pojedynczych jednostek, a starcia z nim tworzą jej historię; wiąże się z nią дума z tradycji rodowej, z osiągnięć przodków w sprawnym wbijaniu kołków czy ścinaniu głów – w szczególności дума z tej tradycji rośnie, gdy sam wampir potrafi to docenić, potwierdzając tym samym pozycję konkretnej jednostki w społeczeństwie.

Cykl powieści Pratchetta przeniknięty jest również pytaniem o normę, według której ustala się granicę między ludzkim i nie-ludzkim. Poza pewnymi swojej tożsamości przedstawicielami rozmaitych nacji pisarz konstruuje także szereg postaci o niejasnym statusie kulturowym. To zawieszenie między różnymi etnosami jest bogatym źródłem komizmu, w szczególności w przypadku kaprała Nobby'ego Nobbsa, członka Straży Miejskiej Ankh-Morpork, który posiada zaświadczenie, „iż jest rzeczą wysoce prawdopodobną, że [...] jest istotą ludzką”<sup>19</sup>; źródłem wątpliwości jest przede wszystkim sylwetka Nobby'ego, a więc cechy fizyczne, gdyż nałogowa skłonność do kleptomanii i nieuleczalne tchórzostwo czynią go bardzo ludzkim. Co istotne, postać ta ma najprawdopodobniej arystokratyczne korzenie (z lewego łóża), dzięki czemu satyra na arystokrację otrzymuje dodatkowe ostrze. Funkcjonariuszem Straży Miejskiej jest również kapitan Marchewa, który mimo sześciu stóp wzrostu myśli o sobie jako o krasnoludzie, gdyż to w krasnoludziej kopalni spędził dzieciństwo; posiada też niespotykaną umiejętność efektywnego porozumiewania się z członkami różnych ras i kultur Dysku. Marchewa związany jest z Anguą, która mimo swego wilkołactwa próbuje w Ankh-Morpork prowadzić życie oficera Straży Miejskiej, przekraczając tym samym także bariery płciowe. Ewidentną sympatią zdaje się darzyć pisarz również bibliotekarza Niewidocznego Uniwersytetu, uczelni kształcącej magów, który na skutek potężnego wyładowania magicznego został przemieniony w orangutana i nie chce słyszeć o powrocie do poprzedniej formy – transformacja uwolniła bibliotekarza od dylematów filozoficznych, dała mu natomiast znaczną przewagę fizyczną nad ludźmi.

Normy odróżniające ludzkie od nie-ludzkiego w utworach Pratchetta często ulegają zamazaniu, w szczególności zaś nie są to normy

---

<sup>18</sup> T. PRATCHETT: *Carpe jugulum*. Przeł. P.W. CHOLEWA. Warszawa 2006, s. 287–288.

<sup>19</sup> T. PRATCHETT: *Na glinianych nogach...*, s. 198.

jedynie „biologiczne”, mimo że najczęściej to właśnie cechy fizyczne umożliwiają identyfikację przedstawiciela obcej rasy. Determinanty biologiczne mają jednak mniejsze znaczenie wobec możliwości aktywnego kształtowania własnej tożsamości, Pratchett zaś chętnie kontrastuje nie-ludzkość (w zakresie postaw) ludzi i głębię humanistycznego spojrzenia na świat członków ras wykluczanych; przykładowo, „nienaturalne” pochodzenie golemów tylko wzmacnia lekcję etyczną, jakiej udzielają one mieszkańcom Ankh-Morpork.

Warte uwagi jest również nieszablonowe przedstawienie postaci elfów w ich relacji z ludźmi. Wydaje się, że dominujący współcześnie obraz elfów ukształtowała trylogia Tolkiena<sup>20</sup>, ukazując ich jako istoty pełne piękna, mądrości i majestatu, stylizowane w zasadzie na anioły, choć czytelnicy *Silmarillionu* wiedzą, że historia tej rasy również zna namiętności i bratobójcze konflikty. Podczas gdy Tolkienowskie elfy jawią się jako marzenie o doskonałości, w powieściach Pratchetta sytuacja ulega odwróceniu – w *Panach i damach* ów obraz wyższego piękna okazuje się elementem iluzji, jaką wytwarzają elfy, by zdobyć władzę nad ludzkimi umysłami. Same w rzeczywistości są odpychającymi istotami o wyraźnie zaznaczonych cechach animalistycznych i nieskończonych rezerwach bezmyślnego okrucieństwa. Chudość ciał, zwierzęcy odór, nieograniczona złośliwość – te cechy abiektalne stanowią całkowite zaprzeczenie czy to roześmianych, czy pełnych powagi i mądrości przeżytych wieków elfów z *Hobbita* i *Władcy Pierścieni*. Warto jednak wspomnieć, że mitologia skandynawska i celtycka nie definiuje jednoznacznie natury elfów – w zależności od regionu geograficznego i epoki są one uznawane za dobre, opiekuńcze duchy (choć niebezpieczne, gdy się je rozgniewa) lub istoty złośliwe i szkodliwe<sup>21</sup>.

Pratchettowski wizerunek elfów służy refleksji nad zmiennością narracji sterujących postrzeganiem świata – z ludzkiej pamięci wyparte zostały elementy wiedzy o zagrożeniu, jakim mogą być elfy, ich miejsce zajęła zaś iluzja, marzycielska wizja doskonałego piękna i dobra, doszło zatem do pewnej zmiany narracji. Co ciekawe, elfy bynajmniej nie tworzą jednej z ras zaludniających Dysk, lecz przebywają w zamkniętym świecie, zawsze jednak czekają na momenty przebiccia pomiędzy wymiarami rzeczywistości, by przedrzeć się do Świata Dysku. Pokonanie elfów jest bardzo trudne, gdyż wymaga przede wszystkim

<sup>20</sup> A. GEMRA: *Elfów czar: kilka uwag na temat twórczego wykorzystania niektórych motywów i konwencji w „Panach i damach” Terry’ego Pratchetta*. W: *Fantastyczność i cudowność. Wokół źródeł fantasy*. Red. T. RATAJCZAK, B. TROCHA. Zielona Góra 2009, s. 144–145.

<sup>21</sup> Ibidem, s. 145; J. SIMPSON: *On the Ambiguity of Elves* [1]. „Folklore” 2011, vol. 122, s. 77–81.



powrotu pamięci o rzeziach z przeszłości; pamięć tę zastąpiła pamięć iluzji. Ta gra z potocznymi wyobrażeniami elfów zdaje się prowadzić w stronę polemiki z tęsknotą za światem owej doskonałości, fascynacji istotami uznawanymi za wyższe niż ludzie – jednym z wrażeń wywoływanych przez elfy w ludzkich umysłach jest poczucie absolutnej niższości w stosunku do piękna tej szlachetnej rasy. Rasa ludzka, której nieobca jest żadna wada i która w Pratchettowskim świecie popełniła już każde możliwe wykroczenie, zbrodnię czy niedorzeczność, na tle bezmyślnego okrucieństwa wielbionych przez siebie elfów zyskuje status ofiary własnych tęsknot i marzeń. Zawierzenie iluzji, tęsknota za marzeniem odcinają od kontaktu z realnością; są niebezpieczne, gdy prowadzą do zanegowania wartości rzeczywistego tu i teraz, które według Pratchetta jest jedyną dostępną nam rzeczywistością.

Warto wspomnieć o innym jeszcze rodzaju istot nie-ludzkich, jedynych może w świecie Pratchetta, które ukazane zostają jednoznacznie negatywnie. To Audytorzy, bezcielesne istoty przynależące do jakiejś metarzeczywistości Dysku, pilnujące, by wszystko odbywało się według reguł. Pisarz ukazuje obcość Audytorów poprzez całkowite ograniczenie ich cech indywidualnych. Audytorzy nie posiadają twarzy, a ich sylwetki definiowane są jedynie przez szare płaszcze. Występują zawsze trójkami i nigdy nie wypowiadają się w pierwszej osobie liczby pojedynczej – kto to jednak uczyni, natychmiast znika, a do zdekompletowanej trójki dołącza następny szary płaszcz. Audytorzy nienawidzą wszystkiego, co żyje, gdyż życie oznacza chaos i nieustanne naruszanie reguł. Audytorów nie znoszą natomiast wszystkie żywe istoty, a nawet materia nieożywiona – pomocny w określeniu, czy w okolicy znajdują się Audytorzy, jest test gumowego węża, który natychmiast płacze się w ich obecności. W *Złodzieju czasu* Pratchett opisuje podjętą przez Audytorów próbę zniszczenia życia na Dysku przy użyciu zegara, który zatrzyma czas; by tego dokonać, jeden z Audytorów przybiera postać atrakcyjnej kobiety i próbuje zbliżyć się do genialnego konstruktora zegara. Lady Myria zaczyna jednak interesować się ludźmi, poznaje emocje i doznania zmysłowe, z których każde jest dla niej gigantycznym wstrząsem, nie unika więc procesu personalizacji i ucłowieczenia. Roztrzęsiona siłą każdego doznania Unity, bo takie imię ostatecznie przyjmuje była Audytorka<sup>22</sup>, decyduje się w końcu na

<sup>22</sup> Łatwo zauważyć, iż imiona te są silnie nasemantyzowane: Myria oznacza, według źródłosłowa greckiego, wielość, Unity zaś (z angielskiego) – jedność. Pierwsze imię, nadane bohaterce jako element kamuflażu przez innych Audytorów, ukazuje ją jako jedną z wielu zdepersonalizowanych „szarych płaszców”; drugie – podpowiedziane przez Susan, wnuczkę Śmierci – jest manifestacją indywidualności odkrytej w kontakcie ze światem ludzi.

samobójstwo przez skok do kadzi pełnej płynnej czekolady, najwspinalszego wynalazku ludzkości.

Nie należy zapominać również o świecie zwierzęcym, który w Pratchettowskim cyklu jest obecny na różne sposoby. Szczególnie eksponowaną rolę odgrywają mówiące zwierzęta – szczury, psy czy kruki – które doświadczyły przemiany w kontakcie z polem magicznym Dysku. W *Zadziwiającym Maurycym i jego edukowanych gryzoniach* to właśnie umiejętność mówienia, jak pisze Marek Oziewicz, staje się czynnikiem dyferencjacji szczurów i nowego samookreślenia się tożsamościowego grupy „edukowanych gryzoni”<sup>23</sup>. Mowa niezbędna jest także w dialogu prowadzącym do współdziałania, którego celem w tej powieści jest symbioza dwóch odrębnych grup (ludzi i szczurów) w celu wspólnego maksymalizowania korzyści z tego związku płynących.

Za przesyconym humorem światem powieści Pratchetta, pełnym komicznych figur, błyskotliwych conceptów i zabawnych parodii skrywa się więc refleksja nad małością ludzkości, zdolnej jednak również do wielkości; nad absurdami współczesności przy jednoczesnym dystansie do przekonania, że logika i zdrowy rozsądek są w stanie wprowadzić jakiś rodzaj uporządkowania w kolorowy chaos tworzony przez ludzi. To nie krasnoludy, trolle, wampiry i wilkołaki są największym zagrożeniem ludzkości, lecz to ludzkość jest największym zagrożeniem sama dla siebie poprzez podsycanie konfliktów społecznych na tle rasowym, religijnym i ekonomicznym oraz pogłębianie takich różnic, które prowadzą do wykluczenia pewnych członków społeczeństwa. Takiej autodiagnozy dokonuje zresztą sam lord Vetinari w rozmowie ze swym sekretarzem:

– [...] człowieczeństwo może pogodzić się z krasnoludami, trollami, a nawet orkami, jakkolwiek przerażający byliby w przeszłości. A wiesz, czemu tak jest, Drumknott?

Sekretarz starannie złożył ściereczkę i spojrzał w sufit.

– Zaryzykowałbym sugestię, panie, że w ich skłonności do przemocy widzimy samych siebie<sup>24</sup>.

Nieludzka zdecydowanie zbyt często okazuje się tu ludzkość, natomiast nie-ludzie bywają niejednokrotnie obdarzeni głęboko humanistyczną wrażliwością. Z kolei w komicznych wizerunkach przejmują

<sup>23</sup> M. OZIEWICZ: *We Cooperate, or We Die: Sustainable Coexistence in Terry Pratchett's „The Amazing Maurice and His Educated Rodents”*. „Children's Literature in Education” 2009, vol. 40, s. 89.

<sup>24</sup> T. PRATCHETT: *Niuch*. Przeł. P.W. CHOLEWA. Warszawa 2012, s. 10.

jących ludzki styl życia wampirów czy przedstawicieli innych nacji dostrzeżemy satyryczny obraz mody i snobizmu, podszyty jednak pytaniem o granicę między integracją a identyfikacją, poznawaniem inności a mimikrą prowadzącą do ztratoty tożsamości. Powieści Pratchetta wpisują się zatem w dyskusję w obrębie współczesnej myśli emancypacyjnej, gdzie ciągle kwestią otwartą pozostaje pytanie o metody emancypacji: czy należy dążyć do niwelowania różnic kulturowych, mając na uwadze równość wszystkich ludzi, czy raczej koncentrować się na dowartościowywaniu inności. Oba te modele nie są pozbawione wad. Jak pisze Andrzej Szahaj:

Narracja grupowych różnic ma tendencje do tego, aby z dyskursu dowartościowywania tego, co wcześniej poniżane, przeradzać się w dyskurs ważności tego, co pierwotnie uznawane za niższe. W tej perspektywie deklarowany ideał równości okazuje się często przykrywką do uzyskania dominacji nad tym, co wcześniej dominujące. [...] Z kolei dekonstrukcja wszelkich dotychczasowych tożsamości kulturowych czy grupowych może okazać się niebezpieczna. Budowanie tożsamości osobowych bez istnienia licznych i względnie trwałych tożsamości grupowych może się okazać niemożliwe [...]. W tej sytuacji najlepszym rozwiązaniem wydawałaby się *równoczesna* obrona odmienności grupowych i niwelowania różnic klasowych<sup>25</sup>.

Dostrzegane problemy nie podważają jednak wiary Pratchetta w to, iż społeczeństwo otwarte, tolerancyjne wobec inności i wrażliwe na krzywdę społeczną, lecz jednocześnie podporządkowane prawu i mocno osadzone w systemie liberalnej demokracji, jest pewnym ideałem, do którego świat współczesny powinien spróbować choć trochę się zbliżyć.

---

<sup>25</sup> A. SZAHAJ: *Richard Rorty i Nancy Fraser o wielokulturowości*. W: IDEM: *E pluribus unum?...*, s. 128–129.

Maria Janoszka

**The Human and the Non-Human  
in Terry Pratchett's *Discworld* Series**

**S u m m a r y**

The goal of this article is to describe the varied functions of fantastic beings who enter into relations with the human characters of Terry Pratchett's *Discworld* novels. The confrontation of the human and the non-human becomes a source of a deeper anthropological reflection. Even though Pratchett uses comical devices to present the tension building up on the axis of difference – identity – norm – stereotype, he nonetheless treats the issue of the recognition of one's own identity through the lens of the experience of radical otherness with a large dose of seriousness. The diversity of problems evoked by the stories of individual representatives of the different "races" or entire communities inhabiting the Discworld, reveals Pratchett as an astute observer of both absurdities and crucial problems of today, his sensitivity attuned to the lability of the thresholds between the normative and the non-normative.

Maria Janoszka

**Das Menschliche und das Un-menschliche  
in der Buchserie *Scheibenwelt* von Terry Pratchett**

**Z u s a m m e n f a s s u n g**

Das Ziel des vorliegenden Beitrags ist, differenzierte Funktionen des phantastischen Seins im Vergleich zum menschlichen Wesen in Terry Pratchetts Romanen aus der Serie *Scheibenwelt* zu schildern. Die Konfrontation vom Menschlichen und Unmenschlichen wird zur Quelle einer vertieften anthropologischen Analyse. Mittels komischer Tricks stellt Pratchett die auf der Linie: Andersartigkeit – Identität – Norm – Stereotyp aufkeimende Anspannung dar, doch sehr ernsthaft behandelt er die Erkennung eigener Identität durch Erfahrung einer radikalen Fremdheit. Die Vielfalt der von den Geschichten einzelner Vertreter der einzelnen „Rassen“ oder ganzer Gemeinschaften evozierten Probleme lässt Pratchett als einen scharfsinnigen Beobachter sowohl von Absurden, als auch von wesentlichen Problemen der Gegenwart erscheinen, der in Bezug auf Labilität des Normativen und Nichtnormativen empfindlich ist.